

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan tentang penggunaan media *puzzle* angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-5 bagi anak tunagrahita sedang kelas II yang berinisial TK di SLB C Terate, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-5 pada anak tunagrahita sedang kelas II di SLB C Terat. Hal tersebut dapat dilihat dari kemampuan mengenal lambang bilangan 1 sampai 5 pada anak tunagrahita sedang, dapat dilihat dari hasil kemampuan yang dimiliki subjek yang berinisial TK pada fase baselin (A-1) subjek memperoleh data mean level sebesar 20%, pada fase intervensi (B) subjek memperoleh data mean level sebesar 50%, dan pada baseline (A-2) subjek memperoleh data sebesar 75%.

Dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* angka dapat memberikan manfaat positif dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-5 bagi anak tunagrahita sedang kelas II di SLB C Terate Sadang Serang Bandung dan dapat memberikan jawaban atas pertanyaan penelitian sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian.

B. Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian yang diatas bahwa intervensi dengan menggunakan media *puzzle* angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-5 bagi anak tunagrahita sedang kelas II di SLB C Terate Sadang Serang Bandung, maka peneliti memberikan implikasi sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Media *puzzle* angka salah satu media yang diberikan kepada anak tunagrahita sedang untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1 sampai dengan 5 yang dapat memberikan pengaruh positif. Sehingga guru dapat menerapkan media *puzzle*

Muharrani, 2016

PENGUNAAN MEDIA PUZZLE ANGKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBAANG BILANGAN 1-5 BAGI ANAK TUNAGRAHITA SEDANG KELAS II DI SLB C TERATE SADANG SERANG BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

angka yang kreatif dan inovatif yang bisa dimanfaatkan untuk menyampaikan materi pembelajaran khususnya mengenal lambang bilangan 1 sampai dengan 5, sehingga untuk mencapai tujuan pembelajaran keselarasan media dan kebutuhan belajar anak terpenuhi.

2. Bagi Orang Tua

Dapat memberikan dukungan dan bimbingan kepada anak dan memfasilitasi program pengembangan dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1 sampai dengan 5 yang dimiliki anak tunagrahita sedang dan mencoba menerapkan melalui media puzzle angka.

3. Bagi Penelitian Selanjutnya

Bagi peneliti yang berkenan mengangkat kembali permasalahan yang sama dengan instrument yang lebih banyak dan lebih bervariasi, ataupun dengan desain penelitian yang berbeda seperti A-B-A-B dengan jumlah sesi dan waktu yang lebih panjang serta penggunaan materi-materi baru dan subjek yang lebih banyak.